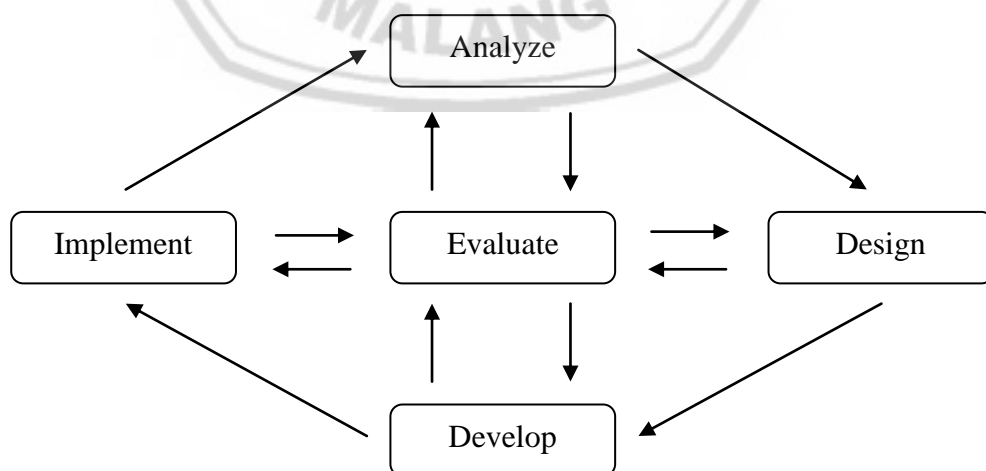


A. Model Penelitian dan Pengembangan

Adapun model yang akan digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran tersebut ialah model prosedural dari ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Model prosedural merupakan model deskriptif yang menggambarkan alur atau langkah-langkah yang harus diikuti dalam menghasilkan suatu produk (Setyosari, 2010: 200). Alur atau langkah-langkah pada model ADDIE tersebut dapat disajikan dalam bentuk diagram alir (*flowchart*), seperti yang terlihat pada Gambar 3.1.



Gambar 3.1 *Flowchart* Model ADDIE (Anglada dalam Tegeh dkk., 2014: 42)

Pemilihan model pengembangan di atas didasarkan atas pertimbangan bahwa model tersebut dikembangkan secara sistematis dan berpijak pada landasan teoretis desain pembelajaran (Tegeh dkk., 2014: 41). Selain itu, menurut Benny A. (dalam Sari, 2017: 93 – 94), ADDIE merupakan model desain pembelajaran yang lebih bersifat generik, sehingga model ini dapat digunakan untuk berbagai macam bentuk pengembangan produk, tidak terkecuali media pembelajaran.

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Pada bagian ini, akan dipaparkan mengenai langkah-langkah yang ditempuh oleh peneliti dalam mengembangkan produk sesuai dengan model yang digunakan, yakni model ADDIE. Sesuai dengan namanya, model ini terdiri dari lima langkah atau tahapan yang meliputi (1) *analyze* (analisis), (2) *design* (perancangan), (3) *development* (pengembangan), (4) *implementation* (implementasi), dan (5) *evaluation* (evaluasi). Kelima langkah tersebut akan dijabarkan sebagai berikut.

1. *Analyze* (Analisis)

Pada tahap ini, akan dilakukan analisis kebutuhan untuk mengidentifikasi masalah, di mana masalah tersebut dapat diketahui dari adanya kesenjangan antara kondisi nyata (kondisi lapang) dengan kondisi ideal (kondisi yang diharapkan). Analisis kebutuhan dilakukan melalui wawancara dengan guru kelas III SDN Tunggulwulung 1 Malang dan observasi awal pada saat proses pembelajaran bahasa Jawa di kelas III.

Analisis juga dilakukan terhadap berbagai hal berkenaan dengan tuntutan kompetensi, materi, dan karakteristik siswa yang akan

menggunakan produk pengembangan tersebut. Analisis kompetensi dan materi didasarkan pada KD (kompetensi dasar), sebagaimana telah diatur dalam kurikulum, sedangkan untuk analisis karakteristik siswa didasarkan pada hasil observasi awal dan hasil wawancara dengan guru kelas III. Melalui kegiatan analisis tersebut, akan sangat membantu dalam penentuan desain produk pengembangan (media pembelajaran) yang sesuai dengan kebutuhan.

2. *Design* (Perancangan)

Tahap berikutnya ialah perancangan (*design*), yakni memfokuskan dan menentukan desain media pembelajaran sesuai dengan analisis yang telah dilakukan. Dengan kata lain, tahap ini berkaitan dengan upaya untuk menemukan alternatif atau solusi atas masalah yang telah diidentifikasi pada tahap sebelumnya.

Selain itu, pada tahap ini juga akan dijelaskan mengenai penentuan strategi yang akan digunakan pada saat implementasi media, dengan mempertimbangkan efisiensi/ketepatangunaan dan kesesuaiannya dengan karakteristik siswa.

Penentuan bentuk/jenis tes evaluasi juga akan dilakukan pada tahap ini, yang berguna untuk mengetahui efektivitas media pada saat diterapkan dalam proses pembelajaran.

3. *Development* (Pengembangan)

Tahap pengembangan merupakan tahap realisasi produk dalam bentuk fisik (*prototype*), dalam hal ini ialah berupa media pembelajaran. Bentuk fisik dari media pembelajaran tersebut nantinya akan digunakan

untuk keperluan validasi. Melalui proses validasi tersebut, akan dapat diketahui mengenai tingkat kelayakan media pembelajaran yang telah dikembangkan.

Validasi dilakukan kepada ahli media pembelajaran dan ahli materi bahasa Jawa. Sesuai dengan kewenangan dan kapasitasnya, validator juga berhak untuk memberikan kritik dan saran terkait dengan media yang dikembangkan, sehingga pada tahap ini juga akan dilakukan proses perbaikan (revisi) media sesuai dengan kritik dan saran yang telah diberikan, apabila memang itu diperlukan.

4. *Implementation* (Implementasi)

Setelah melalui proses validasi dan dinyatakan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran, barulah kemudian media tersebut diujicobakan secara riil di lapangan untuk mengetahui sejauh mana penggunaannya dalam proses pembelajaran dapat mengakomodasi kesenjangan yang ada, salah satunya ialah untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan memotivasi siswa dalam belajar bahasa Jawa, khususnya pada materi aksara Jawa. Oleh sebab itu, siswa akan dimintai pendapat (respons) terkait dengan media tersebut melalui sebuah angket.

Uji coba produk media *Pandawa* (Pandai Aksara Jawa) akan dilaksanakan pada saat pembelajaran bahasa Jawa dengan melibatkan seluruh siswa kelas III SDN Tunggulwulung 1 Malang yang berjumlah 32 orang.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Langkah terakhir ialah evaluasi. Evaluasi pada model ADDIE terdiri dari evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif dalam penelitian ini digunakan untuk keperluan perbaikan/penyempurnaan media yang dilakukan secara bertahap, sedangkan evaluasi sumatif hanya akan dilakukan di akhir tahapan untuk mengetahui efektivitas media pada saat diterapkan dalam proses pembelajaran. Media *Pandawa* dapat dikatakan efektif apabila rata-rata perolehan nilai tes evaluasi siswa pada saat implementasi media mencapai atau berada di atas KKM (kriteria ketuntasan minimal) mata pelajaran bahasa Jawa, yakni ≥ 65 .

C. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Tunggulwulung 1 Malang yang beralamat di Jl. Akordion Timur No. 1, Kec. Lowokwaru, Kota Malang. Penelitian berlangsung selama kurang lebih lima bulan, terhitung sejak peneliti melakukan studi pendahuluan pada akhir bulan Februari hingga diterapkannya produk media *Pandawa* dalam proses pembelajaran pada bulan Juli 2018.

Adapun alasan dipilihnya SD tersebut sebagai tempat penelitian ialah karena dukungan yang signifikan dari pihak SD itu sendiri, terutama guru/wali kelas III yang sangat kooperatif dalam memberikan data dan informasi yang dibutuhkan oleh peneliti.

D. Teknik Pengumpulan Data

1. Wawancara

Teknik wawancara dalam penelitian ini dilakukan pada tahap studi pendahuluan dan setelah uji coba produk media *Pandawa* (Pandai Aksara Jawa). Wawancara pada tahap studi pendahuluan bertujuan untuk memperoleh data atau informasi terkait dengan analisis kebutuhan di lapangan, yang meliputi faktor pendukung dan penghambat dalam pembelajaran bahasa Jawa di kelas III, metode dan media yang digunakan, kriteria media yang diharapkan, dan berbagai informasi lain yang dibutuhkan dalam rangka untuk mengembangkan media *Pandawa*. Narasumber yang dimintai keterangan mengenai hal tersebut ialah ibu Suparmi, S.Pd., selaku guru kelas III SDN Tunggulwulung 1 Malang.

Sementara itu, wawancara yang dilakukan setelah uji coba produk bertujuan untuk mengetahui tanggapan dan komentar dari guru dan siswa terkait dengan penggunaan media *Pandawa* dalam proses pembelajaran. Dalam hal ini, siswa yang akan diwawancarai hanya dibatasi sampai empat orang saja, dari total keseluruhan siswa yang berjumlah 32 orang.

2. Observasi

Teknik observasi dalam penelitian ini dilakukan melalui dua tahap, yakni pada tahap studi pendahuluan dan pada saat uji coba produk media *Pandawa*.

Observasi yang dilakukan pada tahap studi pendahuluan bertujuan untuk mengetahui berbagai hal berkenaan dengan pelaksanaan pembelajaran bahasa Jawa di kelas III, baik itu dari segi penyampaian materi, pengelolaan

kelas, pemanfaatan perangkat pembelajaran, dsb. Hasil observasi yang telah diperoleh pada tahap studi pendahuluan tersebut nantinya juga akan dijadikan sebagai dasar penentuan analisis kebutuhan pengembangan media tersebut.

Sementara itu, observasi yang dilakukan pada saat uji coba produk bertujuan untuk mengetahui segala aktivitas belajar mengajar yang nampak ketika media *Pandawa* diterapkan dalam proses pembelajaran. Dengan kata lain, teknik observasi tersebut memang ditekankan pada pemerolehan data/informasi mengenai berbagai hal yang berkaitan dengan penerapan media tersebut dalam proses pembelajaran.

3. Angket

Teknik angket dalam penelitian ini digunakan untuk memperoleh data mengenai tingkat kelayakan media *Pandawa* dan respons siswa terhadap media tersebut. Adapun pihak yang terlibat dalam teknik ini antara lain ialah ahli media pembelajaran, ahli materi bahasa Jawa, dan seluruh siswa kelas III SDN Tunggulwulung 1 Malang. Hasil angket validasi media *Pandawa* diperoleh sebelum pelaksanaan uji coba produk, sedangkan hasil angket respons siswa diperoleh setelah pelaksanaan uji coba produk media tersebut.

4. Dokumentasi

Teknik dokumentasi dalam penelitian ini bertujuan untuk mendokumentasikan berbagai temuan dan kegiatan dalam bentuk foto, di antaranya ialah foto pada saat proses pembuatan media *Pandawa*, pelaksanaan uji coba produk media *Pandawa*, ekspresi siswa pada saat

menggunakan media *Pandawa*, pengisian angket oleh siswa, dan berbagai hal lain yang relevan dengan kegiatan penelitian.

E. Instrumen Penelitian

1. Pedoman Wawancara

Pedoman wawancara memuat sejumlah pertanyaan tertulis yang ditujukan kepada narasumber, untuk kemudian dijawab secara lisan. Adapun narasumber yang dimaksud dalam hal ini ialah siswa kelas III SDN Tunggulwulung 1 Malang dan ibu Suparmi, S.Pd., selaku guru kelas III SD tersebut. Berikut adalah kisi-kisi pedoman wawancara yang digunakan.

Tabel 3.1 Kisi-kisi Pedoman Wawancara Analisis Kebutuhan

No.	Garis Besar Pertanyaan	Jumlah Item
1	Faktor pendukung dan penghambat dalam pembelajaran bahasa Jawa di kelas III	1
2	Alokasi waktu pertemuan tatap muka pada pembelajaran bahasa Jawa di kelas III	1
3	Metode pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Jawa	1
4	Media yang pernah digunakan dalam pembelajaran bahasa Jawa, khususnya pada materi aksara Jawa	2
5	Pendapat mengenai manfaat penggunaan media pembelajaran	1
6	Kriteria media yang diharapkan untuk menunjang proses pembelajaran bahasa Jawa, khususnya pada materi aksara Jawa	1
7	Tanggapan mengenai penggunaan buku teks pelajaran dan LKS dalam pembelajaran bahasa Jawa	1

Tabel 3.2 Kisi-kisi Pedoman Wawancara Uji Coba Produk untuk Guru

No.	Garis Besar Pertanyaan
1	Tanggapan mengenai desain dan tampilan media
2	Suasana kelas pada saat implementasi media
3	Ketersampaian materi melalui media
4	Keselarasan penggunaan media dengan tujuan pembelajaran
5	Kemampuan media untuk mendorong keaktifan siswa
6	Kemampuan media untuk menarik perhatian dan memotivasi siswa
7	Keterampilan siswa dalam menggunakan media
8	Komentar dan saran terhadap implementasi media

Tabel 3.3 Kisi-kisi Pedoman Wawancara Uji Coba Produk untuk Siswa

No.	Aspek	Garis Besar Pertanyaan	Jumlah Item
1	Ketertarikan	Pendapat siswa mengenai tampilan media	1
		Perasaan siswa saat menggunakan media	2
2	Penggunaan	Kejelasan petunjuk penggunaan media	1
		Kemudahan penggunaan media	1
		Kemampuan media untuk memudahkan siswa dalam belajar	1

2. Lembar Observasi

Lembar observasi yang digunakan ialah berupa daftar cek (*check list*) yang memuat berbagai kategori atau butir observasi yang hendak diamati. Cara pengisiannya ialah dengan cara memberikan tanda cek (✓) pada setiap kategori atau butir observasi yang tersedia sesuai dengan kondisi atau gejala yang nampak. Berikut adalah kisi-kisi lembar observasi tersebut.

Tabel 3.4 Kisi-kisi Lembar Observasi Analisis Kebutuhan

No.	Aspek	Indikator	Jumlah Item
1	Proses pembelajaran	Pengelolaan kelas	1
		Penyampaian materi	1
		Umpan balik (<i>feedback</i>)	1
2	Perangkat pembelajaran	Ketersediaan media pembelajaran	1
		Ketersediaan buku penunjang	2
3	Keterlibatan siswa	Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran	1
		Antusiasme siswa dalam proses pembelajaran	1

Tabel 3.5 Kisi-kisi Lembar Observasi Uji Coba Produk

No.	Aspek	Indikator
1	Persiapan	a. Pengucapan salam pembuka oleh guru b. Berdoa bersama sebelum memulai pembelajaran c. Presensi kehadiran siswa
2	Penyampaian materi	a. Pengenalan abjad aksara Jawa beserta aksara Latinnya b. Pelafalan abjad aksara Jawa secara bersama-sama c. Pemberian contoh penggunaan abjad aksara Jawa pada sebuah kata
3	Pembagian kelompok	a. Pembagian kelompok dilakukan secara acak b. Siswa berkumpul sesuai dengan kelompoknya c. Jumlah anggota dalam suatu kelompok seimbang d. Masing-masing kelompok mendapatkan satu media
4	Penerapan media	a. Penyampaian intruksi oleh guru terkait dengan penggunaan media b. Siswa membaca petunjuk penggunaan media sebelum menggunakannya

No.	Aspek	Indikator
5	Penugasan	c. Siswa diberikan kesempatan untuk menghafalkan tulisan dan urutan abjad aksara Jawa beserta aksara Latinnya sebelum menyusun kepingan <i>puzzle</i> bergambar aksara Jawa
		d. Siswa saling bekerja sama dengan kelompoknya ketika menyusun kepingan <i>puzzle</i> bergambar aksara Jawa
		e. Siswa mengoreksi kebenaran urutan abjad aksara Jawa pada kepingan <i>puzzle</i> bergambar aksara Jawa yang telah disusunnya
		a. Setiap siswa mendapatkan lembar kerja (LK) individu
		b. Lembar kerja (LK) tersebut dapat digunakan sebagai instrumen untuk mengetahui kemampuan siswa dalam mengenal aksara Jawa
6	Penutup	c. Pengoreksian jawaban melibatkan partisipasi siswa
		a. Pengisian angket respons siswa
		b. Pengucapan salam penutup oleh guru

3. Angket

Angket dalam penelitian ini terdiri dari angket validasi dan angket respons siswa. Angket validasi ditujukan kepada ahli media pembelajaran dan ahli materi bahasa Jawa, sedangkan angket respons siswa ditujukan kepada seluruh siswa kelas III SDN Tunggulwulung 1 Malang. Adapun kisi-kisi instrumen pada masing-masing angket tersebut ialah sebagai berikut.

Tabel 3.6 Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Media Pembelajaran

No.	Aspek Penilaian
Desain dan Tampilan	
1	Kemenarikan komposisi warna pada media (kontras)
2	Kemenarikan desain gambar pada media
3	Kejelasan ukuran dan bentuk huruf Latin (<i>font</i>)
4	Kejelasan ukuran dan bentuk tulisan aksara Jawa
5	Ketahanan dan keawetan media
Penggunaan/Pengoperasian	
6	Keamanan media
7	Kejelasan petunjuk penggunaan media
8	Kemudahan penggunaan media
9	Keselarasan penggunaan media dengan tujuan pembelajaran
Keterterapan	
10	Kemampuan media untuk mendorong siswa dalam belajar
11	Kemampuan media untuk memudahkan siswa dalam belajar
12	Kemampuan media untuk mendorong keaktifan siswa

Tabel 3.7 Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Materi

No.	Aspek Penilaian
Relevansi	
1	Relevansi media dengan materi yang harus dipelajari oleh siswa
2	Kesesuaian materi dengan tuntutan kurikulum
3	Kesesuaian KD (kompetensi dasar) dengan materi
4	Penciri kearifan lokal/kebudayaan Jawa pada media
Penulisan & Kebahasaan	
5	Kejelasan petunjuk penggunaan media
6	Ketepatan penulisan huruf Latin dan aksara Jawa
7	Ketepatan tata bahasa/ejaan pada petunjuk penggunaan media
Penggunaan/Pengoperasian	
8	Kemudahan penggunaan media
9	Keselarasan penggunaan media dengan tujuan pembelajaran
Keterterapan	
10	Kemampuan media untuk mendorong siswa dalam belajar
11	Kemampuan media untuk memudahkan siswa dalam belajar
12	Kemampuan media untuk mendorong keaktifan siswa

Tabel 3.8 Kisi-kisi Angket Respons Siswa

No.	Aspek
Reaksi Pengguna	
1	Perasaan siswa saat menggunakan media
2	Semangat belajar
Ketertarikan	
3	Ketertarikan siswa terhadap tampilan media
4	Keinginan siswa untuk selalu menggunakan media pada saat proses pembelajaran di sekolah
5	Keinginan siswa untuk memiliki media
Kejelasan	
6	Kejelasan petunjuk penggunaan media
7	Kejelasan ukuran dan tulisan aksara Jawa pada kepingan <i>puzzle</i>
Penggunaan/Pengoperasian	
8	Kemudahan dalam belajar dengan menggunakan media

F. Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan dua teknik analisis data, yakni analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif. Berikut akan dijabarkan mengenai penggunaan kedua teknik tersebut.

1. Analisis Data Kualitatif

Analisis data kualitatif dalam penelitian ini didasarkan pada data yang diperoleh dari hasil wawancara, observasi, maupun komentar dan

saran yang diberikan oleh para ahli pada lembar angket validasi. Data yang telah terkumpul kemudian dianalisis dan disajikan dalam bentuk uraian deskriptif, sehingga menghasilkan suatu konklusi.

2. Analisis Data Kuantitatif

Analisis data kuantitatif dalam penelitian ini didasarkan pada data yang diperoleh dari hasil angket validasi dan hasil angket respons siswa yang berupa angka/skor. Berikut akan dijelaskan mengenai teknik analisis data pada kedua angket tersebut.

a. Analisis Data Angket Validasi

Jawaban atau pendapat yang diberikan oleh validator materi dan validator media pada angket validasi ini diukur dengan menggunakan skala *Likert*. Dalam hal ini, responden (validator) akan dihadapkan pada beberapa alternatif jawaban yang menunjukkan adanya suatu derajat atau tingkatan yang dapat direpresentasikan ke dalam bentuk skor, seperti yang terlihat pada Tabel 3.9.

Tabel 3.9 Kategori Penilaian Skala *Likert*

No.	Skor	Keterangan
1	5	Sangat setuju
2	4	Setuju
3	3	Cukup setuju
4	2	Tidak setuju
5	1	Sangat tidak setuju

Sugiyono (2015: 135)

Perolehan skor dari hasil angket validasi tersebut kemudian dihitung dengan rumus:

$$P = \frac{\sum x}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase

$\sum x$ = Jumlah skor perolehan

N = Total skor maksimal dalam angket

Adapun tingkat ketercapaian yang dijadikan acuan dalam pengambilan keputusan terkait dengan kelayakan produk pengembangan media *Pandawa* (Pandai Aksara Jawa), dapat dilihat pada Tabel 3.10.

Tabel 3.10 Tingkat Ketercapaian Hasil Angket Validasi

No.	Persentase	Kriteria	Keterangan
1	81 – 100%	Sangat baik	Sangat layak, tidak perlu direvisi
2	61 – 80 %	Baik	Layak, tidak perlu direvisi
3	41 – 60 %	Cukup	Kurang layak, perlu direvisi
4	21 – 40 %	Kurang	Tidak layak, perlu direvisi
5	0 - 20%	Sangat kurang	Sangat tidak layak, perlu direvisi

Riduwan (2005: 89)

Berdasarkan Tabel 3.10 di atas, produk pengembangan media *Pandawa* dapat dikatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran apabila perolehan persentasenya mencapai $\geq 61\%$.

b. Analisis Data Angket Respons Siswa

Jawaban yang diberikan oleh siswa terkait dengan tanggapannya terhadap produk pengembangan media *Pandawa* diukur dengan menggunakan skala *Guttman*. Dalam hal ini, responden (siswa) hanya dihadapkan pada dua alternatif jawaban, sebagaimana tertera pada Tabel 3.11 berikut.

Tabel 3.11 Kategori Penilaian Skala *Guttman*

No.	Skor	Keterangan
1	1	Ya
2	0	Tidak

Sugiyono (2015: 139)

Perolehan skor dari hasil angket respons siswa tersebut kemudian dihitung dengan rumus:

$$P = \frac{\sum x}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase

$\sum x$ = Jumlah skor perolehan

N = Total skor maksimal dalam angket

Adapun tingkat ketercapaian yang dijadikan acuan dalam pengambilan keputusan terkait dengan tanggapan/respons siswa, dapat dilihat pada Tabel 3.12.

Tabel 3.12 Tingkat Ketercapaian Hasil Angket Respons Siswa

No.	Persentase	Kriteria
1	81 – 100%	Sangat baik
2	61 – 80 %	Baik
3	41 – 60 %	Cukup
4	21 – 40 %	Kurang
5	0 - 20%	Sangat kurang

Riduwan (2005: 89)

Berdasarkan Tabel 3.12 di atas, produk pengembangan media *Pandawa* dapat dikatakan mendapat respons yang positif apabila perolehan persentasenya mencapai $\geq 61\%$.